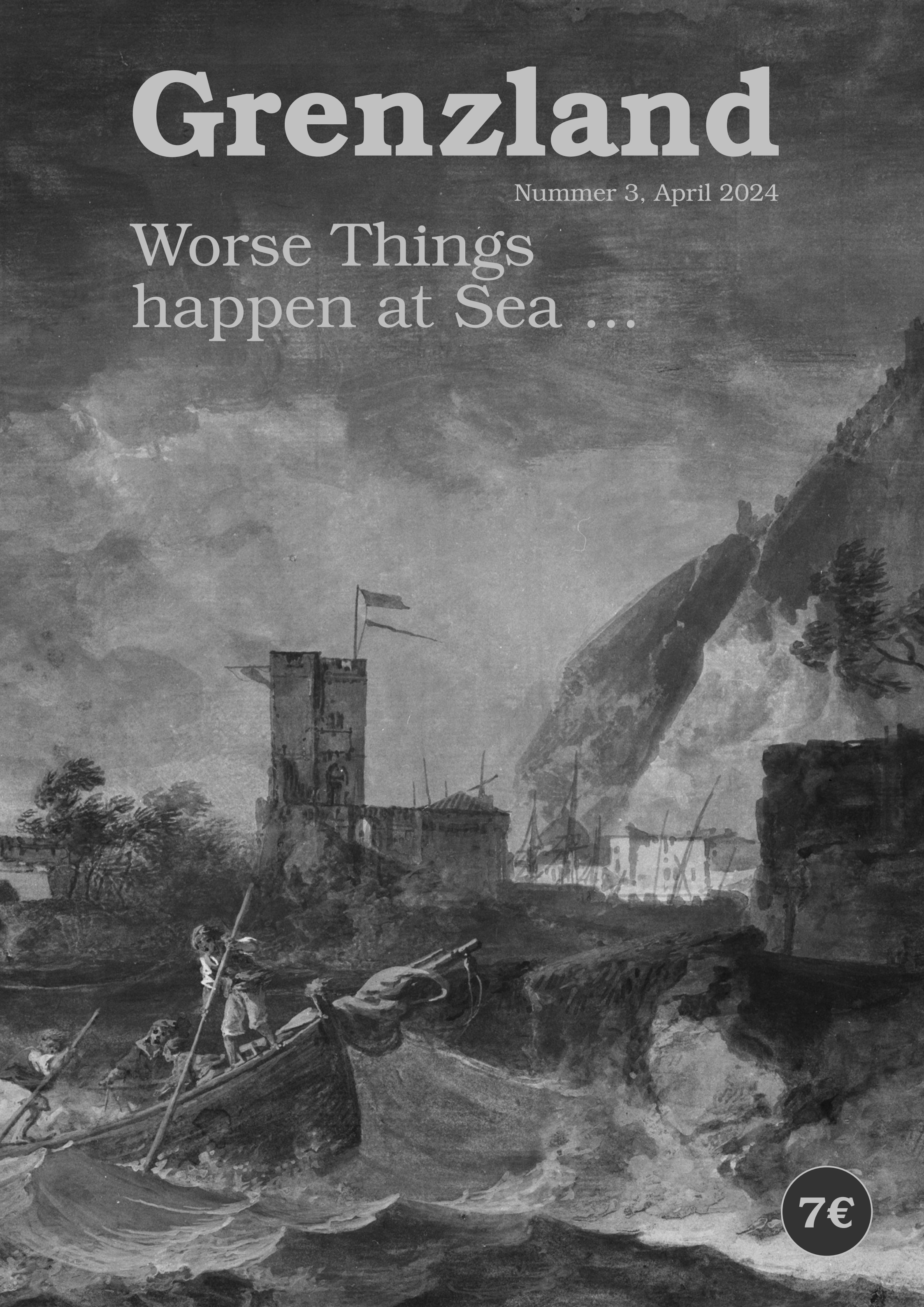
Grenzland

Nummer 3, April 2024

Worse Things happen at Sea …



7€

Grenzland

No. 3 Worse Things Happen at Sea Apr 2024

Zine-Kultur

Hurra, die dritte Ausgabe des Grenzland ist da. Das Thema: Seefahrt, Piraten, Schiffbruch, Kraken! Aber bevor ich auf den Inhalt eingehe, muss ich ein paar Worte zum Thema Zine-Kultur los werden.

Kürzlich schickte mir *phf* zwei Rollenspielmagazine aus den 80ern, und ich war gleich begeistert von dem alten Zeugs. Natürlich spielt Nostalgie eine Rolle. Aber abgesehen von den alten Spielen und den oldschooligen Illustrationen war da noch was anderes faszinierendes: Leserbriefe und Inserate.

Leserbriefe in denen die Magazine selbst, aber auch das Zeitgeschehen kommentiert wurde, zum Teil mit überraschender, und erfrischender Deutlichkeit im Diskurs, ohne dabei unfreundlich zu werden.

Inserate von Rollenspielläden, Händlern von Literatur, Spielzubehör, Miniaturen und die Ankündigungen der anstehenden Konvente, mitsamt

Kontaktadressen.

Ganz klar: damals fand die Szene in diesen Magazinen statt.

Können wir das bitte auch wieder haben?! Ich kann und will das Rad der Zeit natürlich nicht zurück drehen, aber ich liebe einfach diese Zine-Kultur. Einerseits ist sie viel langsamer als unsere heutigen netzwerkbasierten Foren. Andererseits hinterlässt sie diese faszinierenden Artefakte, die auch nach Jahrzehnten noch da sind, und wieder zu Anknüpfungspunkten für neue kreative Entwicklungen werden können.

Wer weiß, vielleicht kann man ja ein bisschen davon wieder aufleben lassen. Und vielleicht könnte das *Gr enzland* einen Beitrag dazu leisten. **Das wär doch so großartig!**

Aber nun zu dieser Ausgabe: Da ist erstmal *Alex Schröders (alex)* One Page Dungeon *The Crown of Neptune* (Seite 3). O.k., es erstreckt sich hier über mehrere Seiten, aber die Vorlage passte wirklich auf eine DIN A4-Seite. Ich könnte mir gut vorstellen, dieses Szenario ans Ende einer langen Seereise zu setzen. Vielleicht im Anschluss an mein eigenes Abenteuer *Eingekerkert* (Seite 23), falls die Charaktere dem Kraken tatsächlich entkommen.

Gottfried Neuner (kyonshi) beschert uns eine echt coole NPC Klasse. Sehr stimmungsvoll, wie ich finde. Falls in einem meiner nächsten Spiele ein Piratenkapitän mit rauchendem Bart vorkommt, könnte es gut sein, dass es sich um einen *Anointed of Abyssal Slaughter* (Seite 7) handelt.

Natürlich muss auch ein bisschen aus der eigentlichen Grenzland-Kampagne erzählt werden. Ich musste an die Episode mit den Drachenschilddröten denken, die wie ich finde sehr gut zum Titelthema passt (*Schiffbruch* auf Seite 11).

Schließlich ist da *Salt'n'Tar* ein Regelsystem mit dem ich versuche die Seefahrt auf den Spieltisch zu holen. Es ist von einem alten Spiel abgeleitet, bei dem man um die Wette segelnde Yachten spielt. Als Segler kann ich sagen, dass ich es immer wieder ganz erstaunlich finde, wie sehr sich dieses einfache Spiel nach echtem Segeln anfühlt. Ich wäre sehr gespannt auf jedes Feedback, was ich zu Salt'n'Tar bekomme, womit wir beim dritten Thema für dieses Vorwort wären:

Für künftige Ausgaben, für die ich versuche einen **Selbstkostenpreis von 5 Euro** einzuhalten, plane ich eine grob wiederkehrende Struktur: passend zu einem Titelthema sollte mindestens ein Abenteuer dabei sein, ein Minigame oder einfach ein paar interessante Spielregeln, die Teil eines komplexeren Spiels sein könnten, ein Spielbericht, Termine und Hinweise, sowie die Ankündigung für die kommende Ausgabe mit Einsendeschluss für Beiträge und Bestellungen.

Genau diese Rubriken findet Ihr in dieser Ausgabe. Nur ein wichtiger Abschnitt fehlt eben noch mangels Inhalt, nämlich das **Feedback**!

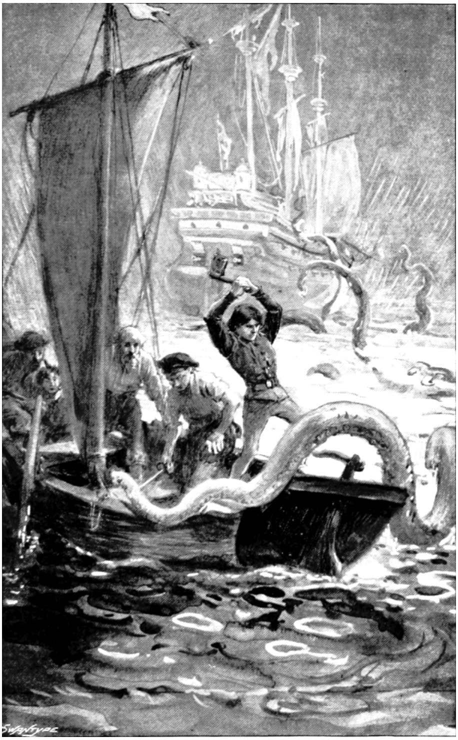
Also, wenn Euch was gut gefällt, oder gerade nicht, oder ihr ein Thema für eine der kommenden Ausgaben vorschlagen wollt, und Ihr allgemein das Gefühl habt, dass Euer Senf einfach dazu gehört: schreibt es auf, steckt es in einen Umschlag und sagt der Post, sie soll es ins *Grenzland* bringen (Email oder so wäre natürlich auch o.k., aber nicht so stimmungsvoll).

Und wenn Ihr merken solltet, dass eine Postkarte nicht reicht, dann schreibt einen Artikel! Das Grenzland lebt von der Kreativität seiner Bewohner!

Aber da sind wir ja auch schon ganz gut ;-)

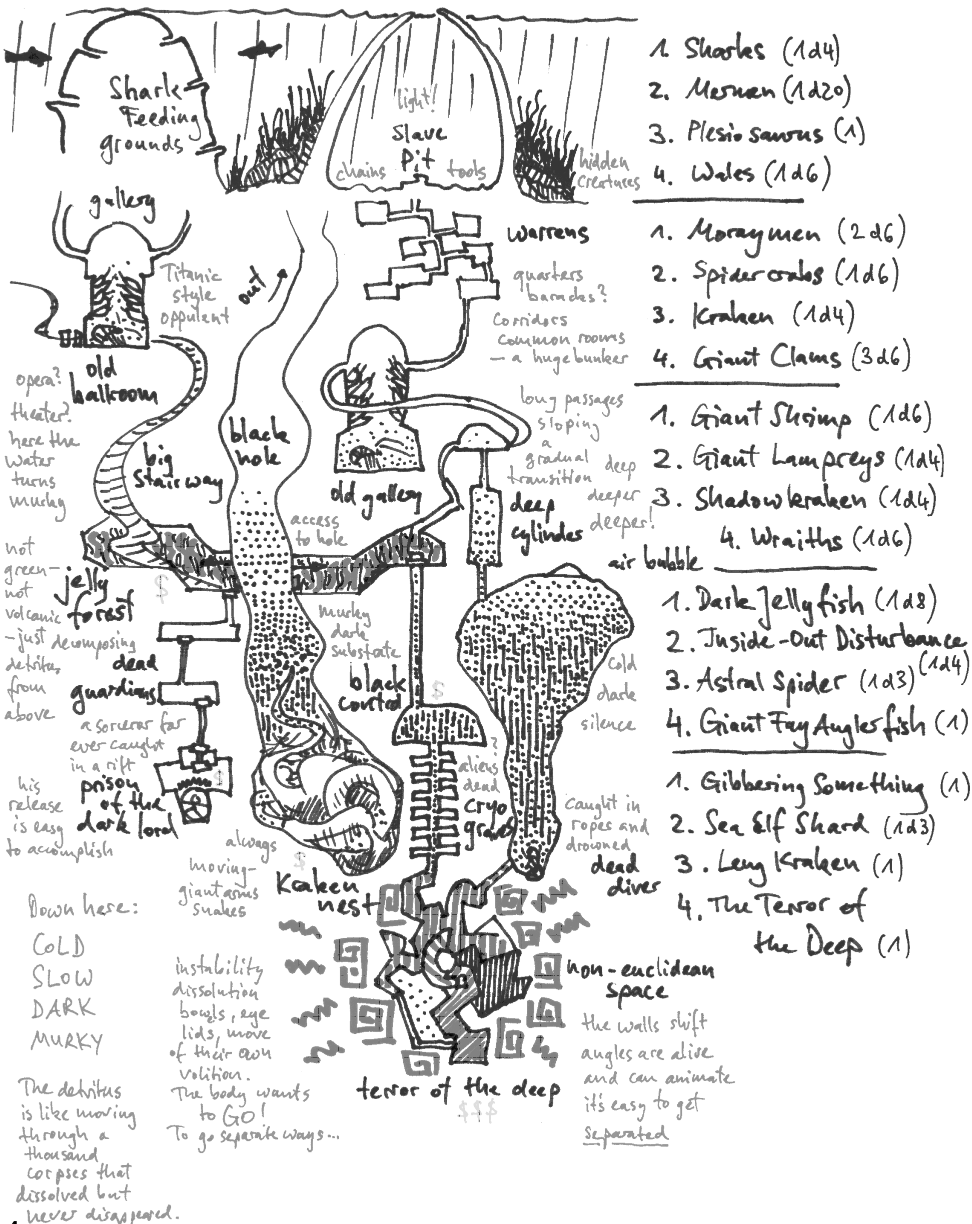
Ach ja, da war noch was. Wir nehmen mit dieser Ausgabe am vierten*System Matters Fanzine-Wettbewerb* teil, der dieses Jahr zu Gunsten von*Schule ohne Rassismus* stattfindet. Sehr gut, da kann man ja nur gewinnen!

Immer eine Handbreit Wasser unterm Kiel! — *lkh*



THE CROWN OF NEPTUNE

by Alex Schröder, CC BY-SA 3.0



Encounters

1. Sharks (1d4) HD8 AC4 2d10 F4 ML7 MV18 XP1060
2. Mermen (1d20) HD1 AC6 1d6 F1 ML8 MV12 XP20
3. Plesiosaurus (1) HD10 AC6 1d10 F10 ML8 MV15 XP1700
4. Wales (1d6) HD6 AC6 1d20 F3 ML10 MV24 XP570

---

1. Moraymen (2d6) HD2+1 AC8 1d6 F2 ML8 MV12 XP35
   when bitten sv. vs. poison or suffer -2 for 1 turn because of the pain
2. Spidercrabs (1d6) HD3 AC3 1d10/1d10 F2 ML7 MV6 XP50
3. Kraken (1d4) HD6 AC7 8×1d4/1d10 F3 ML7 MV12 XP1070
   tentacles constrict, fleeing leaves cloud of darkness, 6 dam. cuts arm
4. Giant Clams (3d6) HD4 AC2 3d6 F3 ML12 MV0 XP80
   immobile but fight might be necessary to gain passage

---

1. Giant Shrimp (1d6) HD4 AC4 1d6/1d6 F3 ML7 MV9 XP80
2. Giant Lampreys (1d4) HD6 AC7 1d6 F3 ML10 MV12 XP570 attaches w/ bite
3. Shadowkraken (1d4) HD6 AC7 8×1d4/1d10 F6 ML8 MV12 XP1320
   constant aura of darkness, victims at -4 to hit, 6 dam. cuts arm
4. Wraiths (1d6) HD4 AC3 1d6 F4 ML12 MV12 XP300
   level drain, half dam. from silver, no dam. from non-magic weapons

---

1. Dark Jellyfish (1d8) HD6 AC9 1d6 F5 ML8 MV3 XP 820
   when attacking or when attacked, sv. vs. paralysis
2. Inside-Out Disturbance (1d4) HD4 AC4 2d6 F4 ML8 MV12 XP 190
   space disturbance turns victim inside out, 25% chance of deflecting blows so they hit some ally of attacker instead, can pass walls
3. Astral Spider (1d3) HD4 AC5 1d8 F2 ML8 MV12 XP135
   intelligent explorers from a different plane of existence
4. Giant Fey Anglerfish (1) HD36 [149hp] AC6 3d20 ML7 MV6 XP12500
   lantern in front of huge portal, looks like a huge fish temple, is fish

1. Gibbering Something (1) HD12 AC8 1d12 F12 ML10 MV6 XP 2000

needle filaments will inject acid (60') for 5d8 dam. mag. weap. regn.

2. Sea Elf Shard (1d3) HD10 AC0 2d8/2d8 F10 ML12 MV6 XP1820

elf encased in huge carcass of detritus, when both attacks hit, the victim is sucked inside, just like the elf was, assimilated in 2d4 rounds!

3. Leng Kraken (1) HD6 AC7 8x1d4/1d10 F3 ML9 MV12 XP 1320

when hit save vs. spells or phase to oceans of Leng and fight the kraken alone; 6 dam. cuts one arm

4. The Terror of the Deep (1) HD9 AC3 4x1d6 F9 ML12 MV12 XP4500

when hit by tentacles: save vs. spell or begin transformation into black slime — loose a limb every round: 1-arm, 2-arm (shield), 3-leg, 4-leg, 5-abdomen, 6-complete!

the three eyes allow an extra three effects every round:

1. eye of domination — save vs. spells or attack friend
2. eye of telepathy — save vs. spells or give away plans (+4 to hit you)
3. eye of telekinesis — thrown back and crushed against wall for 2d6 (sv. vs. spells for half damage)

Dark Lord, released

(1d4) HD6 AC2 1d8 F6 ML11 MV9 XP 1070

his release allows him to call back companions of old — maybe!

their touch drains TWO levels!!

NPCS

Fiëra — Merwoman looking for her man HD1 AC6 1d6 F1 ML8 MV12 XP20

Oglog — Morayman looking to loot this place!

Elestes-sept — Astral spider phasing in from the moon (but which one?) exploring this underwater world

Aglaa — Sea elf shard begging for release

TREASURE

JELLY FOREST

silver dishes 1000 sp

24 gems worth 7425 gp

BLACK CONTROL

silver encrusted walls 4000 sp

golden glyphs and inscriptions 3000 gp

ring of protection +1 with a combat AI whispering warnings and offering help (AC-1, SV+1)

KRAKEN NEST

silver coins 1000 sp
platin coins 2000 pp
27 gems worth 6225 gp
25 jewels worth 18990 gp

TERROR OF THE DEEP

silver coins and equipment 7000 sp
gold coins of all ages 40 000 gp
60 gems worth 11500 gp
80 jewels worth 41160 gp

CROWN OF NEPTUNE with jewels + gems worth 100000 gp!

- all the fish within 10 miles know you
- and you know them!
- you can link telepathically with all non-intelligent fish
- earthquake 1/day: typically causing 7d6 dam. to those affected + people can get swallowed, structures take damage, and so on
- dreamspeak to anybody, anywhere, if they invoked your name & thought of you today

{ plus the attention of Neptun, Jupiter and Pluto. }

5000 gp

8 gems worth 2830 gp

10 jewels worth 13200 gp

circle of life to permanently preserve and render helpless a humanoid being tied to the circle. Black metal, 6 ft diam.

The Anointed of Abyssal Slaughter

Thence came the dread pirateStinkebarter, who had been making the shipping lanes in this part of the world unsafe for close to a century. Like ravenous beasts these monsters threw themselves at their victims. They stank of the sea, their skins were full of scales, and their beards were mottled with seaweed and barnacles. They stared lifelessly from big bulging fish eyes as they cut down anyone in their path and threw their bodies to the sharks. That was the way of the pirates that had laired in those islands for generations. Some said they were the cursed of the sea.

— from the anonymous (and justifiably forgotten) novel Scourge of the Sea Beasts

In the depths there are things sleeping for untold aeons. Occasionally one of them reaches up from the darkest reaches and touches the existence of the light dwellers. They call it the curse of the Sea God, the Bane of the Depths, or the Aquatic Disease. Most air-breathing sailors are unaware the aquatic races are afflicted with it as well. It is rare, but on the surface it affects mostly fishermen and pirates, seldom others. It causes them to change. The first sign is lethargy except when in water. They start growing gills, their skin hardens, and their fingers elongate. And with times they start looking more and more... fishy. Soon they only can be roused by aggression, often fighting in wild frenzies, biting and gurgling inhuman chants. As of today nobody knows how to cure this condition. No cleric has succeeded in removing this curse, no physician seems competent to cure this malady. Some people will live with it until the end of their unnaturally long life, but many will perish before, or just go into the water, never to reappear.

There is a reason for this condition and for it's incurability: that is, it's not a disease, and it's not a curse. It is a blessing. Even more, it's victim are anointed into a holy office. A blessing though by an eldritch aquatic deity that no human knows, and which even the aquatic people might only whisper about in half-forgotten stories. The god of abyssal slaughter (the actual name is forgotten and was unpronounceable anyway) was first venerated by a now-forgotten

race of Coelacanthi-men, and it was a god of blood, murder, and combat. None of their old temples remain even under the sea, but in some of the places they once stood, at the right time, with the right sacrifices (we are of course talking about blood and gore), the deity will bestow their greatest gift on those that bring them: the gift of their form. No-one is aware of this fact, as it is mostly pirates and raiders that just happen to massacre enough victims in exactly the right spot that are bestowed this honor, with the occasional whaler or fisherman caught in between. Most of them see it as a curse by the gods of the sea. And of course they are only half-wrong.

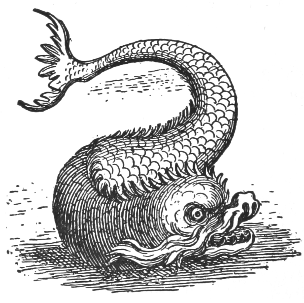
Mechanically: if intelligent beings are killed and given to the sea in one of the holy places of the Coelacanth god, they are counted as sacrifices. The ways of the god are unknownable, but in general about 1000 unintelligent beings, 100 intelligent ones, or 10 Anointed of the Coelacanth god will be enough to grant the Blessing of Form. It does not matter if they are killed in the water or outside, as long as their fresh blood and meat ends as a feast for the ocean dwellers.

The Anointed NPC class

Those anointed and given the blessing take the Anointed class instead of their original class. They keep their hit dice, saving throws, and attack bonus, and all other class features, until the Anointed class gives them a better value.

XP for Anointed can only be gained for killing and/or technically also for performing quests. Quests will come by the blubbering of the god in the character's dreams and consist mostly of acts of carnage. (like a Quest spell).

The status can not be cured by Cure Disease spells or Remove curse spells (as it is neither), but performing actions that are anathema to the Coelocanth god might revoke the Anointed status. The mind of the deep god is difficult to measure though, so nobody is quite sure what is anathema or not. Selling your soul to a demon or other being is a surefire way though, so there's that. The blessing of form also grants the character an unnaturally long life-span, however useful that is. Most afflicted disappear after a few years, some hold on for a few hundred years, but ultimately most disappear into the waves. (mechanically their lifespan increases to*natural lifespan* × *level of Anointed*).



					Saving Throws			
Level	*XP*	*HD*	*THAC0*	*D*	*W*	*P*	*B*	*S*
1	0	1d6	19 [0]	11	12	14	16	15
2	2,000	2d6	19 [0]	11	12	14	16	15
3	4,000	3d6	19 [0]	11	12	14	16	15
4	8,000	4d6	19 [0]	11	12	14	16	15
5	16,000	5d6	17 [+2]	9	10	12	14	12
6	30,000	6d6	17 [+2]	9	10	12	14	12
7	60,000	7d6	17 [+2]	9	10	12	14	12
8	120,000	8d6	17 [+2]	9	10	12	14	12

Every level roll 1 ability of Coelacanth form, also following changes

Level 1:
: ability to breathe underwater

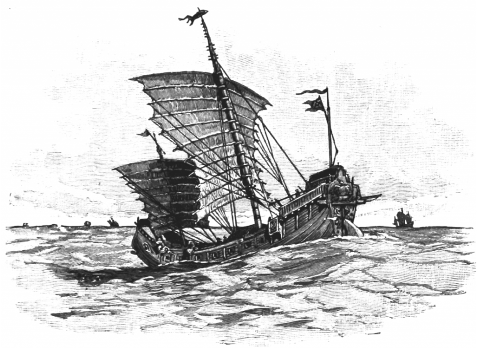
Level 3:
: cannot enter dry land anymore (100 paces past the shore)

Level 4:
: needs to spend half of time breathing water

Level 8:
: cannot breathe air anymore, unavoidable urge to travel to Coelacanth god

Every level past the first a character has to make a saving roll against Spells or be drawn to the next holy site of the Coelacanth god. If not yet they will become an NPC and spend the rest of their time in the vicinity "guarding" the non-existent site. Most of the rare Anointed are just living there as hermits, only going out for hunting, some of the larger sites have small villages or the equivalent to monasteries of these blood-thirsty hermits, others might be more enterprising — raiding the surrounding settlements and trade routes as pirates.

At level 8 they are drawn to the depths where the Coelacanth god dwells. This is an ancient, near-ruined city of the elder adherents of the god, and there they are matched against other Anointed ones until they either die a sacrifice, or gain the right to challenge the god himself. What happens if they kill the god is not quite clear. It might be this already has happened.



Traits of Form (1d8)

1. Silvery Scales AC +1
2. Bulbous Eyes Cha -1, darksight if underwater
3. Pointy Teeth Bite 1d6 damage
4. Extra Fins - Double Swim Speed (when undressed)
5. Webbed hands Swimming speed like land movement
6. Unhinged Jaw
7. Aquatic Predator Smell Cha -1 (except for cats)
8. Hollow Spine: +1 attack if in water

Quests of the Abyssal Slaughter God (1d10)

1. Destroy shrine of other religion
2. Destroy heretics of the Slaughter God
3. Slaughter criminals
4. Slaughter innocents
5. Feast on raw meat
6. Slaughter land dwellers
7. Slaughter sea dwellers
8. Slaughter air dwellers
9. Challenge other Anointed
10. Challenge higher level Anointed



Note: I recently have come to reevaluate NPC classes as a useful concept. My main idea is to see them as the equivalent for specific monsters, but in social settings. The idea of the Anointed is similar to the presentation of Werewolf and Vampire classes in various places (e.g. Imagine magazine #28), but in this case trying to emulate the picture of damned sailors cursed to sail the seas, crossed with some good old Lovecraftian transformation into fish people.

— *Kyonshi*

Schiffbruch

Tiana hat bei Tusila ein gutes Wort für ihren Bruder eingelegt. Timo hat sich bewährt, hat gezeigt, dass er ein exzellenter Speerwerfer ist, und im Sinne der Gemeinschaft handelt. Tusila nimmt ihn in ihre Miliz auf, und Timo (vormals NSC, jetzt Kämpfer, Stufe 1) trainiert in den nächsten Tagen intensiv mit seinen neuen Waffenbrüdern.

Nach den nächtlichen Erlebnissen sehnen sich Levi und Timo nach göttlicher Führung. Sie beschließen zum Vulkan *Fai Lalolagi* zu reisen. Timo denkt, dass er dort vielleicht ein besonderes Erz finden könnte, was er in seinem nächsten Werkstück verarbeiten möchte. Der schlaue Tapu Fuga schließt sich den beiden an, ebenso wie Iosua Aseata (NSC), und zwei Kämpfer aus Tusilas Miliz, der schmächtige Enele Seko (NSC) und Ulasi Pule (NSC).

Mit einem geliehenen Auslegerkanu stechen sie in See, und segeln bei mildem Südwind ostwärts, immer an der Nordküste *Galteis* entlang. An den ersten Tagen beobachten sie von weitem Delfine, nächtliches Meeresleuchten und Flugsaurier, die bedenklich nahe heran kommen.

Am dritten Tag werden sie im Morgengrauen von Iosua geweckt. Das Meer tost, ist aufgepeitscht wie ein Hexenkessel. Doch es ist kein Sturm. Mit weichen Knien beobachten Sie, wie zu allen vier Seiten die riesigen Panzer von vier Drachenschildkröten auftauchen. Es ist, als würden kleine Inseln durch die kochende See ostwärts an ihnen vorbei schwimmen. Was folgt ist eine Serie von Rettungswürfen …

Levi, Timo und Enele gehen über Bord, Tapu versucht mit den zwei anderen das Boot irgendwie zu wenden und unter Kontrolle zu bringen. Levi wird auf dem Panzer einer der Schildkröten aus dem Wasser gehoben, fast zehn Meter über die Wasseroberfläche. Er versucht sich mit seinem Seil an einem alten ausgeblichenen Baumstamm zu sichern, der sich in den Furchen der riesigen Knochenplatten auf dem Rücken der Schildkröte verklemmt hat. Doch dann bemerkt er, wie das Tier wieder beginnt zu tauchen. Mit dem Mut der Verzweifelung beginnt er nach hinten zu rennen. Vielleicht kann er unter dem Rand des Panzers irgendwo eine Stelle finden, unter der sich eine Luftblase fangen würde, wenn die Schildkröte taucht? (o.k., sagt der Spielleiter, 5% Chance, mit einer *natural twenty* klappt das). Keine Chance, Levi fällt erneut ins Wasser und wird vom Sog der tauchenden Schildkröte mitgerissen. Er kann nicht sehen, wie etwa dreißig Meter vor ihm

das Boot mit dem tauchenden Schildkrötenpanzer kollidiert, und in tausend Stücke zerissen wird.

Irgendwann kommt das Meer zur Ruhe. Die Schildkröten sind weg. Die sechs Schiffbrüchigen halten sich an Holzplanken fest. Ihre Ausrüstung müssen sie aufgeben und im Meer versinken lassen. Sonst haben sie keine Chance. Bis zur Küste sind es ungefähr sieben Meilen.

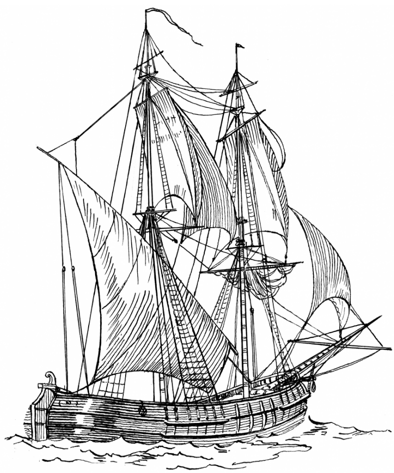
Sie schwimmen den restlichen Tag südwärts so gut sie können, irgendwie auf die Insel zu. Sie benutzen die Reste ihres Bootes als Schwimmhilfen. Enele ist blass, sagt er kann nicht mehr. Timo zieht ihn auf eine Planke und nimmt ihn mit. Es geht nur langsam voran. Die Sonne brennt, das Salz macht ihnen zu schaffen. Spät, als es dämmert bemerkt Tapu, dass Enele nicht mehr atmet. Doch Timo will nicht aufgeben, er wird seinen Gefährten an Land bringen … allen schwinden die Sinne.

Am nächsten Morgen werden die Abenteurer wach, sie können sich kaum rühren, liegen irgendwo im Sand. Alles ist salzig, in der Nähe ist Meeresrauschen. Es riecht nach Feuer. Eine fremde Stimme singt ein Bestattungsritual. Enele ist auf dem Weg in die Nachwelt … übermächtige Müdigkeit.

Levi, Timo, Tapu, Iosua und Ulasi sind an einen kleinen unscheinbaren Strand an der Nordküste Galteis gespült worden. Hier wohnen drei Fischerfamilien. Mataio Nanai lässt sich die Geschichte der Abenteurer erzählen.

Nach Faga Afi ist es nicht weit, ein guter Tagesmarsch nach Süden, über die Berge. Nachdem sich die Abenteurer für zwei weitere Tage erholt haben, machen sie sich dürftig bekleidet auf den Weg dort hin. Im Hauptort der Insel angekommen werden sie von ihren Familien und Verwandten aufgenommen, sie erfahren von der Trauer des Dorfvorstehers Iakopo Latu. Er grämt sich wegen seiner Tochter, die in Unwürde gestorben ist. Die Berichte von den Kuttenträgern machen allen Sorge. Wo kommen sie her? Es braut sich schlechte Stimmung zusammen. *Bendai* die Nachbarinsel! Den Leuten dort konnte man noch nie trauen. Alles Schlechte kommt von Bendai!

— *lkh*



Salt'n'Tar

These rules for sailed movement on gaming tables are inspired by the 1968 3M Game *Regatta*. Numbers are adjusted to work well with the original fantasy role-playing games of the 1970's: speed is always given in tabletop inches (").

Initial Wind strength and direction

On a playing surface without a grid, or a square grid, use 8 points of wind directions:

1d8	**Wind Direction**	**1d8**	**Wind Direction**
1	North	5	South
2	Northeast	6	Southeast
3	East	7	West
4	Southeast	8	Northwest

on a hexagonal grid, use 6 points of wind directions:

	vertical hexes		*horizontal hexes*
1d6	**Wind Direction**	**1d6**	**Wind direction**
1	North	1	Northwest
2	Northeast	2	Northeast
3	Southeast	3	East
4	South	4	Southeast
5	Southwest	5	Southwest
6	Northwest	6	West

Thus, the initial Wind Direction may be diced for with a d6 or d8.

The initial Wind Speed may be determined by rolling on this table:

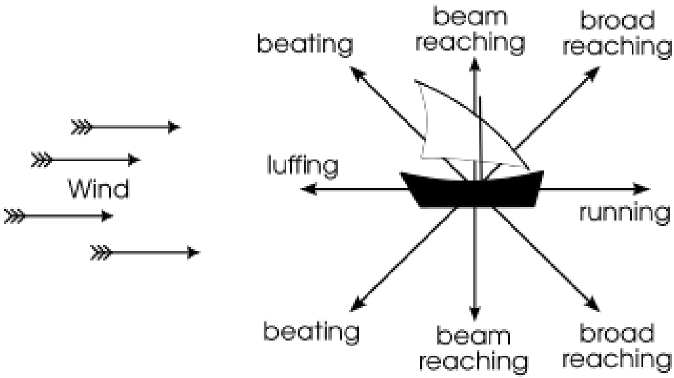
1d6	**Wind Speed (WS)**
1	Wind Speed = 1 (light breeze)
2	Wind Speed = 2 (moderate breeze)
3	Wind Speed = 2
4	Wind Speed = 2
5	Wind Speed = 2
6	Wind Speed = 3 (strong breeze)

Movement

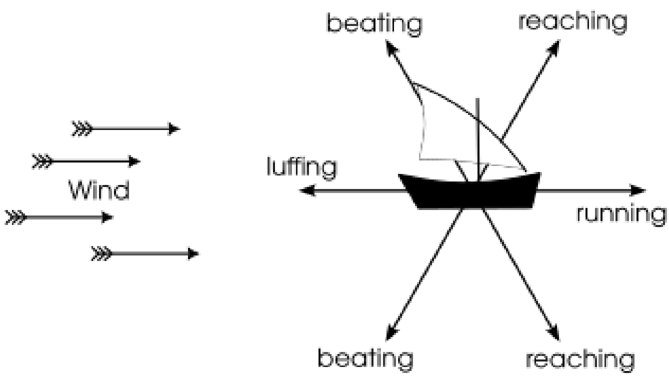
Various ship types have different*Speed Factors* depending on their bearing toward the wind. Each ships speed in tabletop inches (Mv) is then derived by multiplying Wind Speed (WS) and Speed Factor (SF):

$$Mv = WS \times SF$$

Bearings in the 8 point wind system:



Bearings in the 6 point wind system:

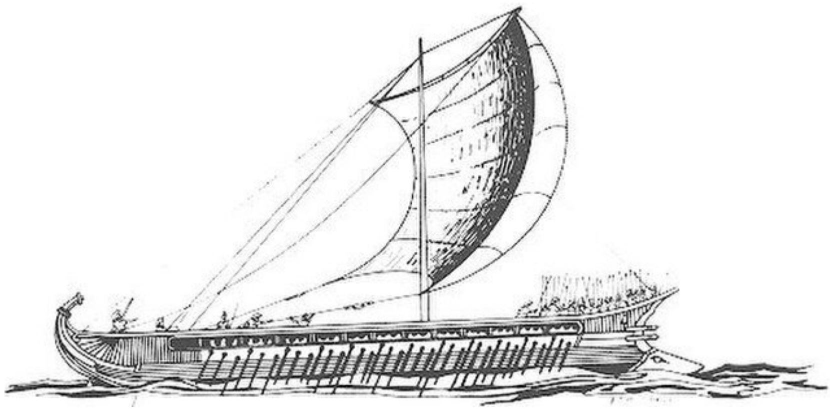


When moving, ships may normally change direction by one point per turn. Changing direction by two points per turn is dangerous and causes Strain (see below).

Ship types

Large GalleyA Trireme or Quadrireme, ships with three or four tiers of rowing benches and one or more masts, lateen or square rigged:

Bearing	Speed Factor (SF)
Running	9
Broad Reaching	10
Quarter Reaching	8
Beating	3
Luffing	-1 (backwards)

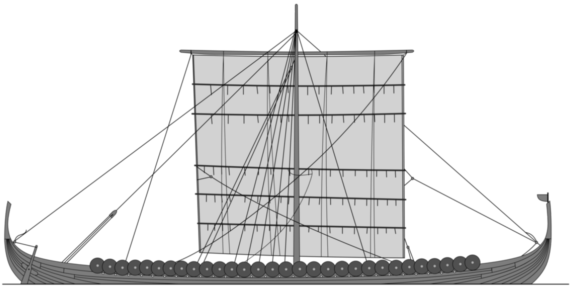


Small GalleyA Bireme or smaller , ships with one or two tiers of rowing benches and a single lateen rigged mast.

Bearing	Speed Factor (SF)
Running	8
Broad Reaching	9
Quarter Reaching	7
Beating	2
Luffing	-1 (backwards)

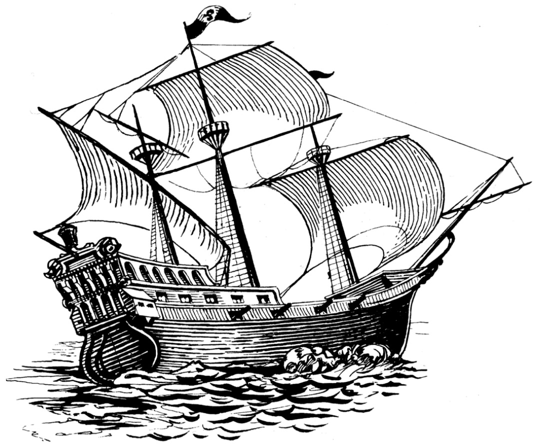
At Wind Speed 0 or 1 (no wind or light breeze) Galleys and Longships may furl sails and start rowing instead of sailing. Use Speed Factor for Quarter Reaching as Movement Speed. It takes one round to furl sails and start rowing. In the next round the rowing vessel may make half speed. It takes two rounds to come to a full stop again.

Viking LongshipA fast square rigged sailer , one mast:



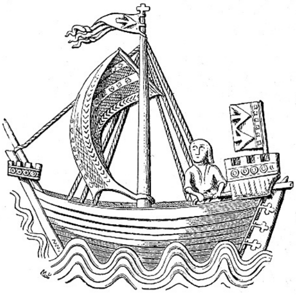
Bearing	Speed Factor (SF)
Running	11
Broad Reaching	12
Quarter Reaching	9
Beating	4
Backing	-2 (backwards)

Large Merchant A square rigged trading vessel with full lines and two to three masts. A Hulk, Carrack or Caravel.



Bearing	Speed Factor (SF)
Running	9
Broad Reaching	10
Quarter Reaching	8
Beating	3
Backing	-1 (backwards)

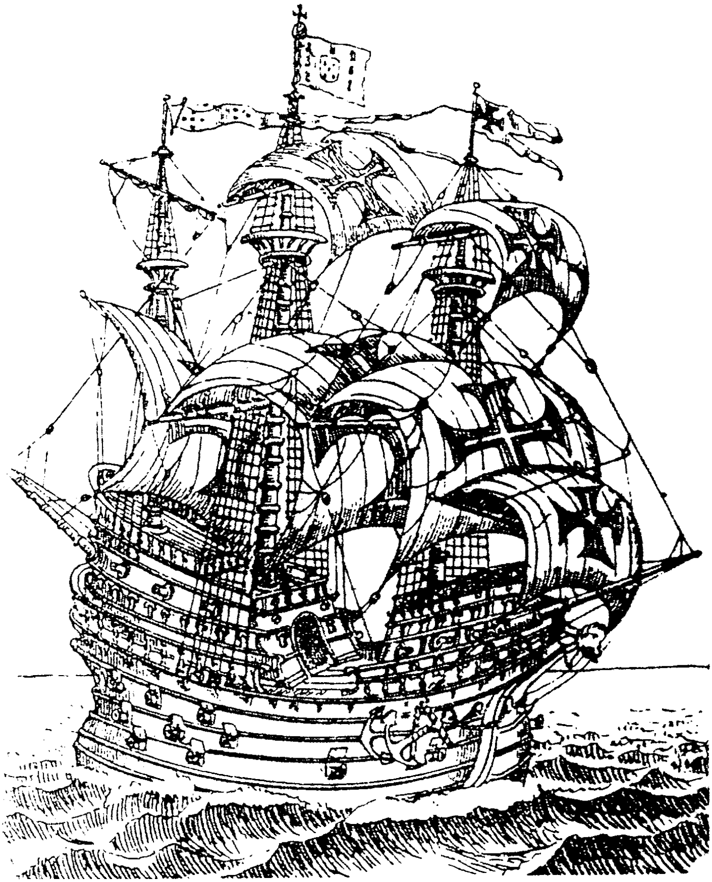
Small Merchant A small trading vessel with full lines, and usually just one mast. A Cog.



Bearing	Speed Factor (SF)
Running	8
Broad Reaching	9
Quarter Reaching	7
Beating	3
Backing	-1 (backwards)



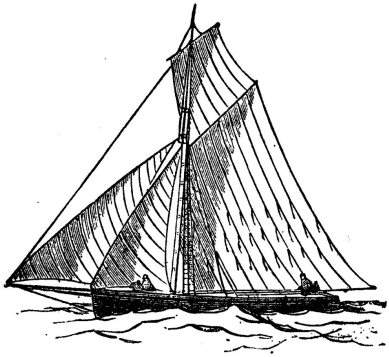
Sailed Warship A Galleon or Man-'o-War, a massive ship with three or four masts, the fore- and mainmast are always square rigged. One or more gun decks or multiple catapults.



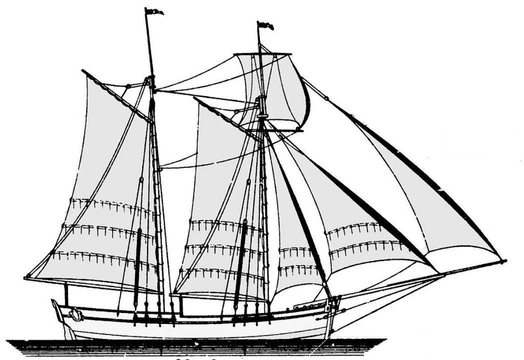
Bearing	Speed Factor (SF)
Running	10
Broad Reaching	11
Quarter Reaching	10
Beating	4
Backing	-1 (backwards)

Cutter A fore-n-aft rigged single masted boat.

Bearing	Speed Factor (SF)
Running	6
Broad Reaching	8
Quarter Reaching	7
Beating	5
Luffing	-1 (backwards)



Schooner A fore-n-aft rigged boat with two or more masts. The foremast may have square sails.



№ 6

Bearing	Speed Factor (SF)
Running	10
Broad Reaching	12
Quarter Reaching	11
Beating	8
Luffing	-1 (backwards)

Examples At Wind Speed 2 a quarter reaching small galley would sail at speed 14" per round.

At that same wind speed a viking long ship would be at an advantage and make 18" per round.

At Wind Speed 3 a proud Galleon would have a hard time beating with no more then 12", while the fore-n-aft rigged Schooner would race to windward making 24".

Playing the Game

Game Turn when Racing and Chasing

1. One player or the referee rolls a d6 to determine wind speed and possible change in wind direction (see Wind Roll below).
2. Each side*may* roll a luck die (see Luck Roll below)
3. Each vessel that has marked Strain*must* do a Strain Roll (see below).
4. Both sides move their full move according to the movement rules, possibly changing direction by one point.
5. Next turn starts at 1.

Game Turn in Naval Combat

1. One player or the referee does the Wind Roll.
2. Each side*may* roll a Luck Roll.
3. Each vessel that has marked Strain*must* do a Strain Roll.
4. If some kind of initiative system is being used, roll for initiative now!
5. Both sides make their first half move, possibly changing direction by one point. In case of initiative being used, sides move in reverse order of initiative. The side with the highest initiative moves last.
6. Both sides may launch missile attacks, magic spells in the order of initiative.
7. Both sides move the second half of their move in reverse initiative order, possibly changing direction by 1 point. Any ship that does a second change of direction must mark 1 Strain!
8. Roll for ramming, boarding and any kind of other actions allowed by the combat system being used.
9. Next turn starts at 1.

Maneuvers Optionally, at the end of each game turn ships may declare a maneuver:

Reef: reduce speed by half. It takes another turn to unreef the sails.

Furl: drop sails, the vessel is now adrift, down wind at Wind Speed. It takes two game turns to set sails again.

Anchor: the ship drops it's anchor, and will stop drifting. Only ships with furled sails can anchor, lest they have to do an immediate Strain Roll. It takes two game turns to thus come to a full stop, and three game turns to light the anchor and set sail again.

The Wind RollA single roll of the d6 decides, how the wind changes in direction and strength.

1d6	Effect
1	Direction change clockwise
2	Wind Speed = -1
3	Wind Speed = no change
4	Wind Speed = no change
5	Wind Speed = +1
6	Direction change counter clockwise

The Luck RollA gust of wind might prove fortuitous to gain that extra speed needed, then again, bad things happen at see ...

1d6	Effect
1	Sails luff: Wind Speed -1
2	no change
3	no change
4	no change
5	a fortuitous gust: Wind Speed +1
6	Wind Speed +2, mark 1 Strain

Wind Changes due to Luck Rolls usually only apply to the ship the die was rolled for. However Luck Rolls may change things for everyone, if two or more sides roll the same result:

☞ Two or more rolls of a 1: "Sails luff ..." cause the wind to reduce by 1 for*everyone*.

☞ Two or more rolls of a 6: "Wind Speed +2 ..." increases the overall windspeed by 1 for*everyone* (thus, those who rolled a six still have the advantage of Wind Speed +1 compared to those who didn't roll a 6).

By way of a cumulation of luck rolls, wind speeds of 0 = Calm, or 4+ = Storm are possible. In case no other rules are provided for these situations use these:

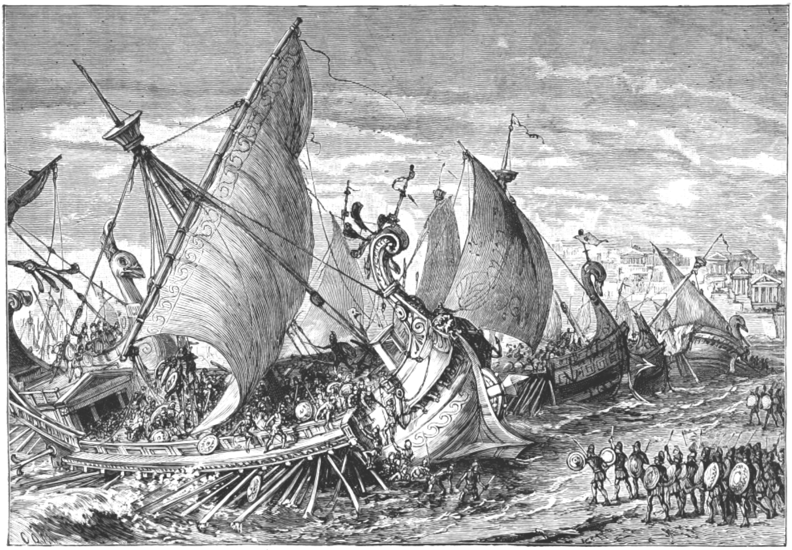
Calm no sailing is possible, ships drift. Oared movement, or some other kind of propulsion may be possible.

Gale Wind Speed of four or more (4+) makes sailing difficult and dangerous. With sails furled or masts broken, ships drift downwind at Wind Speed. Ships with their sails still up may sail downwind at Wind Speed plus (!) Speed Factor for Running, but have to mark 1 Strain every round.

The Strain Roll The forces of wind and waves are taxing on ships and crew. It's dangerous to overstrain. Any ships that have marked Strain, have to roll a d6 every turn and add their current Strain to the roll:

d6 + Strain	Effect
5-	no effect ... not yet!
6	spars and stays creak: mark 1 extra strain
7	ship makes water: reduce all speed by 3" ongoing
8	stays snap, mark 1 extra strain
9	deck's awash, reduce active crew by 10
10	sails tear, reduce all speed by 3" ongoing
11	a mast breaks, reduce all speed by 3" or drift
12+	it's over, ship's sinking in 1d6 turns

With an effective Strain Roll of 12 it depends on whether it's a one masted ship or not. Naturally one masted ships without a mast can only drift. A ship with more masts may still sail downwind at reduced speed. Whenever the resultant speed reaches 0 or less, the ship can only drift downwind at Wind Speed. — *lkh*



Eingekerkert!

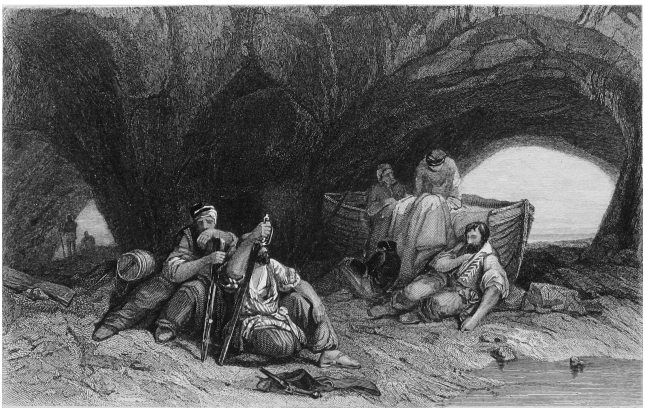
Eine Hand voll mehr oder weniger rechtschaffener Seeleute erwacht geschunden, hungrig und durstig in dunklen Einzelzellen eines moderigen Kerkers. Langsam kehrt die Erinnerung wieder: ... ja, da waren Piraten ... und es riecht eigenartig, nach Fisch und nach Ziegen ...

1W6 Gründe eingekerkert zu sein

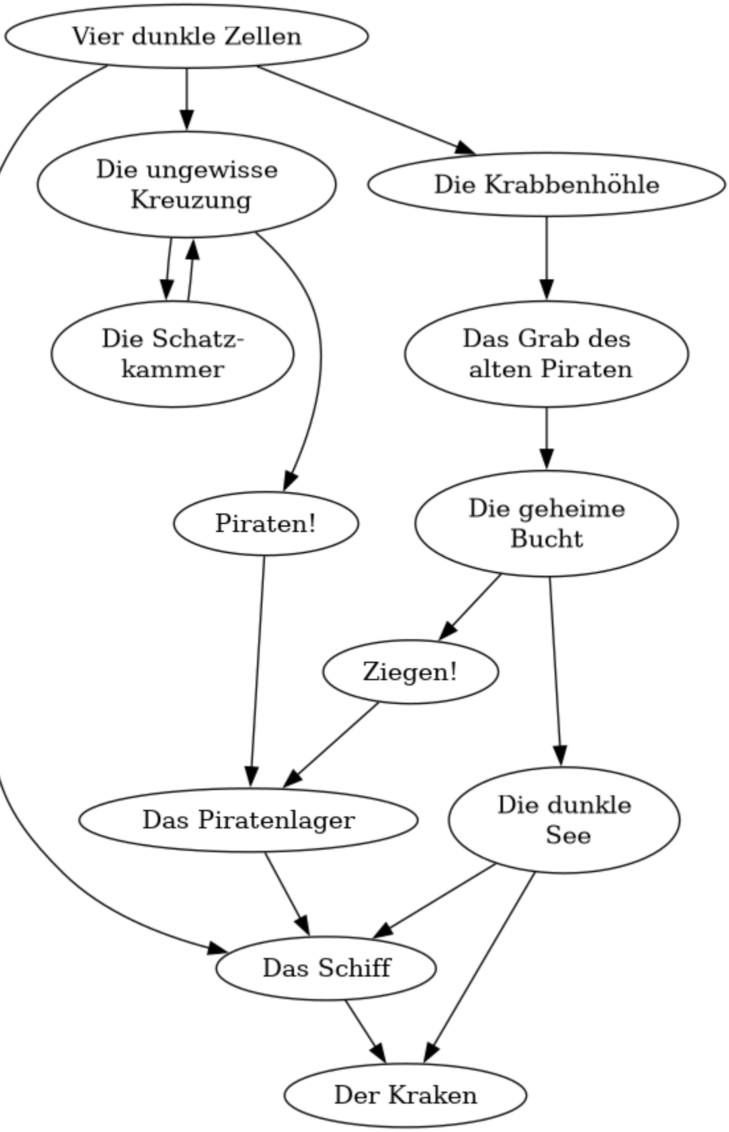
1 Ihr sollt versklavt werden.
2 Es wurde ein lukratives Lösegeld auf Euch ausgesetzt.
3 Ihr kennt ein Geheimnis; der Piratenhauptmann wüsste es gerne.
4 Die Piraten werden sich an Euch rächen, sie überlegen noch wie ... damit ihr langsam sterbt.
5 Lebend seid Ihr mehr wert als tot. Eine Piratencrew braucht immer Verstärkung, falls Ihr Euch bewährt.
6 Ihr sollt dem Kraken geopfert werden.

Beginn des Abenteuers

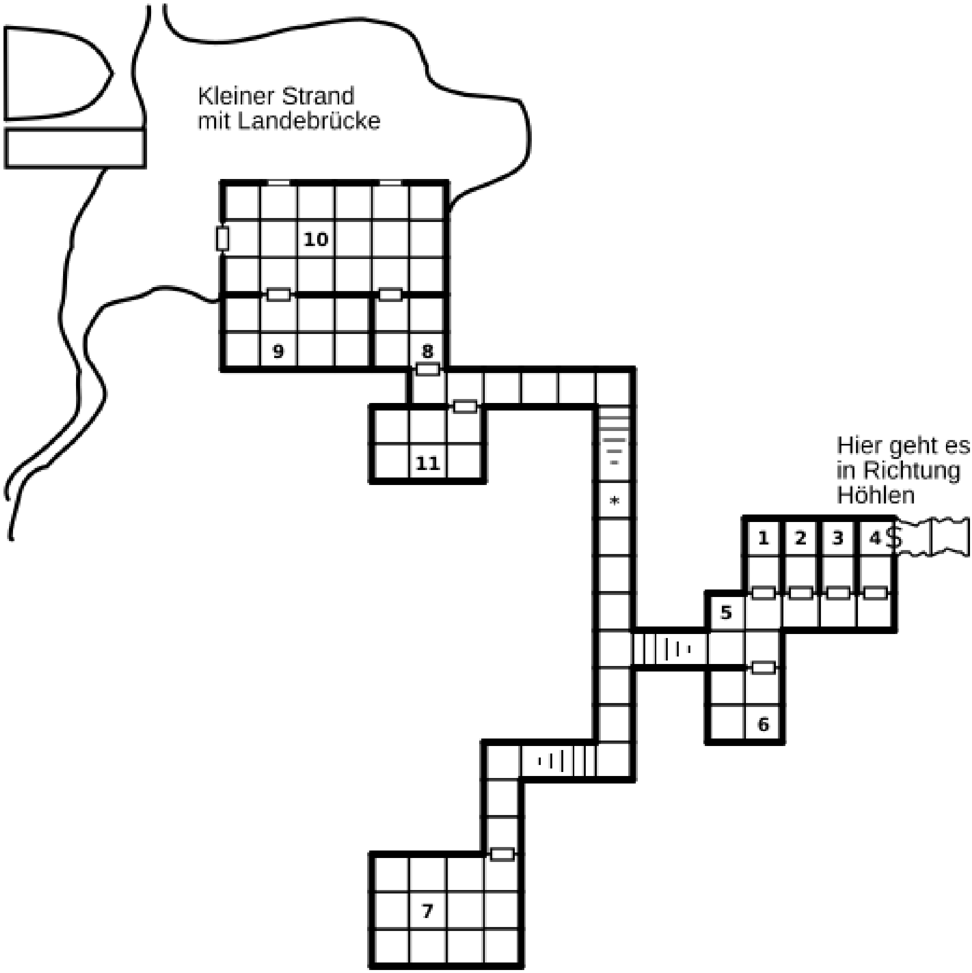
Die Charaktere erwachen jeder in einer getrennten Zelle. Die Zellen sind dunkel und muffig die Wände aus feuchtem, grobem Mauerwerk. Es riecht nach Meer, und seltsamerweise ist da auch eindeutig ein ranziger Ziegengeruch in der Luft. Niemand hat etwas anderes bei sich, als zerlumpte, durchfeuchtete Kleidung. Die Charaktere befinden sich **auf einer Insel**, aber das wissen sie wahrscheinlich noch nicht.



Szenenübersicht



Das Piratenlager



Vier dunkle Zellen

Falls es den Abenteurern nicht gelingt sich in z.B. drei Tagen zu befreien, kommen plötzlich viele Piraten mit Fackeln herein, holen die Gefangenen aus ihren Zellen, und nehmen sie mit auf das Schiff. Dann geht es gleich dort weiter.

Zelle 1 Diese Zelle liegt am weitesten westlich, sie ist am hellsten, denn gegenüber der Zelle sitzt, im Licht einer Fackel auf einem niedrigen Holzschemel ein schnarchender, in Ziegenfell und einen Kettenpanzer gekleideter Wächter (siehe auch 5). An seinem Gürtel hängt ein

großer Schlüsselbund. Hinter ihm ist eine verschlossene Holztür.

Natürlich kann mit dem Wächter gesprochen und verhandelt werden. Oder es kann versucht werden ihn irgendwie dazu zu bringen, eine der Zellentüren zu öffnen.

Zelle 2 Diese Zelle ist dunkel und feucht. Das Schnarchen des Wächters ist gut zu hören.

Im Dreck unter der Pritsche lässt sich ein rostiger Dolch finden.

Zelle 3 Diese Zelle ist auf den ersten Blick nicht anders als die ersten zwei. Die obere Türangel ist jedoch lose. Mit moderatem Krafteinsatz kann die Tür aufgebrochen werden.

Zelle 4 Diese Zelle ist sehr dunkel. Nur sehr leise ist hier das Schnarchen des Orks zu hören.

In der nordöstlichen Ecke des Raums sind ein paar Mauersteine verdächtig lose. Werden diese weiter gelockert und aus der Wand genommen, findet sich dahinter ein Kriechgang. Moderige, nach Seetang riechende Luft kommt einem entgegen. Der Gang führt in das Höhlensystem (siehe 12).

Leises Flüstern zwischen Zelle 3 und 4 kann vorne bei der Wache nicht mehr wahrgenommen werden. Leise Gespräche bei Zelle 1 wären aber auch hier nicht zu hören.

5. Wache mit Kettehemd und Axt Hier sitzt ein einfältiger, glatzköpfiger Wächter mit dickem Wanst. Je nach System und Setting könnte es sich um einen Ork oder auch einen sehr grobschlächtigen Menschen handeln. Er ist mit einer Axt bewaffnet und trägt Kettenrüstung. Die meiste Zeit (66%) schläft er und schnarcht laut.

Wenn er wach ist pöbelt und kommandiert er ständig herum, benimmt sich unbeherrscht und ungehobelt. Eigentlich möchte er nur hier raus. Es könnte ja sein, dass jemand auf die Idee kommt, ihm ein besseres Schicksal und ein paar Goldmünzen zu bieten.

6. Das Quartier der Wächter Dieser Raum ist mit zwei schlichten Schemeln, zwei Pritschen und einem Tisch möbliert. In einigen Krügen lagert ranzige Verpflegung, daneben finden sich hier einige Fackeln, Seil, Feuerstahl und Zunder. Mit 33% Wahrscheinlichkeit hält sich hier ein zweiter, schlafender Wächter auf. Er hat einen rostigen Säbel und trägt Lederrüstung.

Der zweite Wächter ist sadistisch und geizig. Er spricht leise und ist schwer zu durchschauen. Er sucht nach Gelegenheiten, seinem Kollegen zu beweisen, dass er der bessere Wächter ist.

Die ungewisse Kreuzung

Biegen die Charaktere nach rechts/Süden ab, zur Schatzkammer, die eine Sackgasse ist, oder nach links/Norden in Richtung des Piratenlagers?

Der Gang in Richtung Schatzkammer liegt in völliger Dunkelheit und führt nach einer Rechtskurve eine steile Treppe hinunter. Aus dieser Richtung sind keine Geräusche zu hören, und kein Lichtschein wahrzunehmen.

In dem Gang nach Norden ist etwa 10 Meter weit entfernt eine Treppe nach oben zu erkennen. Die Wände oberhalb der Treppe reflektieren schwaches flackerndes Licht, und mit einer Probe auf Lauschen ist aus dieser Richtung leises Stimmengemurmel zu hören.

Piraten! Sobald die Charaktere die mit * markierte Stelle passieren, kommen zwei Piraten von oben den Gang hinunter. Sie sind mit Entermessern bewaffnet. Käme es zu einem lautstarken Handgemenge, würden nach 3 Runden weitere 3 Piraten hinzukommen. Je nach Regelsystem kann hier eine Probe auf *Schleichen*, *Verstohlenheit* oder ähnliches angebracht sein.

7. Die Schatzkammer

Ein paar Schritt vor der verschlossenen, und mit Eisenbändern verstärkten Tür der Schatzkammer befindet sich sichtbar ein dünner Stolperdraht über dem Boden. Wird er ausgelöst, schießen vier Armbrustbolzen aus kleinen Löchern in der Wand. Die Falle kann rollenspielerisch oder mit einer passenden Würfelprobe einfach entschärft werden.

Entsprechendes gilt für die Tür, es sei denn der Schlüssel, der sich im Piratenlager befindet, wurde bereits gefunden. Dann kann die Tür einfach aufgeschlossen werden.

Lautstarke Versuche bergen natürlich das Risiko Wachen oder Piraten anzulocken.

In der Schatzkammer finden sich:

☞ zwei Fässer Rum, jeweils 1 Gallone, die Fässer wiegen jeweils 7 kg

☞ eine Schatulle mit 150 Golddukaten und einem prächtigen Siegelring. Letzterer könnte einem bekannten Adeligen gehören.

☞ An der Wand hängen drei Säbel, zwei kleine Schilde und eine Main-Gauche, zu jeweils 10% haben Waffen und Schilde magische Eigenschaften.

Das Piratenlager

Im Schlafraum, **Raum 9**, liegen diverse Decken und Strohsäcke herum, und zwischen zwei Ecken sind Hängematten gespannt. In einer der Hängematten schnarcht ein dicker Pirat. Er trägt eine Lederrüstung und kämpft mit einem Säbel.

Im Aufenthaltsraum, **Raum 10**, steht ein schwerer grob gearbeiteter Holztisch mit 10 Stühlen. Auf dem Tisch stehen einige Schüsseln mit Essensresten. An den Wänden hängen 3 Musketen, sowie 1 Rapier und 2 Säbel. In mehreren Holzkisten die an den Wänden stehen, ist Schießpulver und Munition für insgesamt 30 Schuss gelagert.

Am Tisch sitzen zwei Piraten und der Koch:

Der Koch hat ein rotes Gesicht, einen Backenbart, er ist fett und leichtgläubig. Im Notfall wird er sein gutes altes Küchenbeil zur Verteidigung nutzen.

Die beiden Piraten tragen Lederrüstung und kämpfen mit Degen.

Aus Raum 10 führt eine Tür (der Eingang des Piratenlagers) auf einen kleinen Strand mit einem langen hölzernen Landesteg. Hier liegt mit 33% Wahrscheinlichkeit ein Piratenschiff mit 15 weiteren Piraten. Ist das Schiff da, bricht es nach sechs Stunden auf, und kehrt zwei Tage später zurück.

Im Kontor, **Raum 11**, steht ein Holzsekretär, in dessen Schubladen mit etwas Mühe der Schlüssel zur Schatzkammer entdeckt werden kann. In einer Ecke des Raums liegt eine große Rolle kräftigen Hanfseils, und in einem Regal liegt ein große Schachtel mit Eisennägeln und ein Hammer.

12. Die Krabbenhöhle

Der Boden dieser natürlichen Tropfsteinhöhle wird von einem flachen Teich eiskalten Wassers eingenommen. In dem Teich lauert ein Schwarm von Krabben, die offenbar hungrig sind, und sich über jegliche Lebewesen her machen (alternativ könnte hier auch eine einzelne Riesenkrabbe lauern).

13. Das Grab des alten Piraten

Eine große Höhle, mit sandigem Boden. Es riecht nach Meer und Verwesung. Aus östlicher Richtung ist gleichmäßiges Rauschen von Wasser zu hören. Überall gibt es Felsvorsprünge und Nischen. Auf der Westseite und auf der Ostseite hat die Höhle jeweils einen Ausgang, und auf der Südseite zwei. Ansonsten wimmelt es in der Höhle von Fledermäusen.

In einer Nische im Norden der Höhle sitzt ein Skelett in verschimmelter Kleidung eines See-Offiziers. Wird das Skelett aus seiner Position entfernt und unter dem Skelett gesucht, kann hier eine vergrabene Kiste mit einem Schatz von rund 200 Golddukaten, einem goldenen Kelch, und drei mit Edelsteinen besetzten Schmuckstücken gefunden werden. Der gesamte Schatz mag gut und gerne 500 Goldukaten wert sein.

Das Bergen des Schatzes wird allerdings die ruhelose Seele des alten Piraten verärgern: Das Skelett erwacht plötzlich zu unnatürlichem Leben, und

kämpft beidhändig mit Entermessern die es unter der modrigen Kleidung hervor zieht. Der alte Pirat hat ähnliche Kampfeigenschaften wie ein Gruftschrecken. Er ist zäh, macht zwei Angriffe pro Runde, die bei erfolgreichen Treffern zu einem Entzug von Lebensenergie (z.B. Stärke und Konstitution oder Stufen) führen.

14. Sackgasse

Nach einem Abstieg durch den etwa 20 - 30 Meter langen, gewundenen Gang wird eine niedrige Höhle erreicht. Sie wird zum größten Teil von einem Gewässer eingenommen, in dem hier und da Bewegung von aalartigen Fischen zu erkennen ist. Am Boden des Gewässers ist etwas Funkelndes zu erkennen. Es handelt sich um 30 lose am Grund des Gewässers liegende Goldmünzen. Bei den Fischen handelt es sich um Riesenneunaugen, die jeden Schwimmer angreifen, sich bei erfolgreichen Treffern festsaugen und beginnen dem Opfer Runde für Runde Blut zu entziehen.

15 Die geheime Bucht

Nachdem die Charaktere einen kleinen Wasserfall, der in diesem natürlichen Höhlengang niedergeht durchschreiten, erreichen sie eine von senkrechten schroffen Felswänden begrenzte kleine Sandbucht. Hier liegt den Strand hoch gezogen ein intaktes kleines Ruderboot. Leider ist das Boot gerade groß genug um die Charaktere mit dem Nötigsten zu tragen. Sollten die Charaktere versuchen auch ihre ggf. gefundenen Schätze mitzunehmen, wird das Boot offensichtlich überladen sein, und bald vollschlagen und sinken. Der Kraken wartet schon ...

Die Bucht kann durch den Tunnel unter dem Wasserfall verlassen werden, mit dem Boot über das Meer, oder über einen steilen Kletterpfad, der nach kurzer Suche im Gestrüpp gefunden werden kann.

Allerdings sind die ersten zehn Meter des Weges sehr steil. Ohne ein Seil oder ähnliche Sicherung kann man hier leicht stürzen und sich verletzen.

Ziegen!

Oben auf der Insel leben zwischen Felsen und Dornengestrüpp zahlreiche Ziegen. Die Tiere sind schreckhaft und reagieren unruhig auf Störungen. Sollten mehrere Tiere gleichzeitig die Flucht ergreifen oder lautstark Meckern, könnte dies die Aufmerksamkeit der Piraten auf die Spielercharaktere lenken. Das Piratenlager ist nicht weit weg.

Die dunkle See

Falls die Charaktere sich entscheiden, die Bucht mit dem Ruderboot zu verlassen, werden sie einige Zeit durch mäßigen Seegang an der Küste der Insel entlang rudern. Schließlich, in der späten Abenddämmerung entdecken sie dann ein Schiff welches nahe der Insel vor Anker liegt. Es handelt sich um

das Schiff der Piraten.

Mutige Charaktere werden vielleicht auf die Idee kommen dass Schiff zu entern.

Falls die Charaktere das Schiff nicht entern wollen, gibt es zwei Möglichkeiten. Sind sie nahe am Schiff (1-3) werden sie gesichtet. Die Piraten lassen schnell drei Boote zu Wasser und nehmen die Verfolgung auf. Sind sie fern vom Schiff (4-6), wird ihnen die dunkle See zum Verhängnis werden, denn plötzlich wird das kleine Ruderboot von unten angehoben. Kurz danach greifen gewaltige Tentakeln von beiden Seiten nach den Charakteren: der Kraken ist gekommen um sie zu holen!

Das Schiff

Entweder könnte das Schiff der Piraten in der tiefen Abenddämmerung in einer Bucht der Insel angetroffen werden. Dann besteht die Möglichkeit es zu entern, oder die Charaktere werden als Gefangene an Bord genommen. Oder, falls es den Charakteren gelingt den Piratenunterschlupf unter ihre Kontrolle zu bringen, oder sich irgendwie aus diesem ins Freie zu schleichen, könnte das Schiff am Anleger des Piratenlagers anlegen. Nun könnten die Charaktere sich ebenfalls heimlich auf das Schiff begeben, oder eben als Gefangene an Bord gebracht werden.

Natürlich gibt es auf dem Schiff einen imposanten, mächtigen Piratenkapitän mit schwarzem, rauchendem Bart. Außerdem rund 15 Piraten mit Säbeln, Enterhaken, Holzbeinen und allem was dazu gehört. Der Schiffsjunge Samuel mit seinem Papagei könnte den Charakteren ein Verbündeter werden, denn er ist noch nicht lange hier, und weiß noch gut, wie er gegen seinen Willen an Bord geschleppt wurde.

Abschließend sollten die Begegnungen auf dem Schiff in eine der folgenden zwei Möglichkeiten münden:

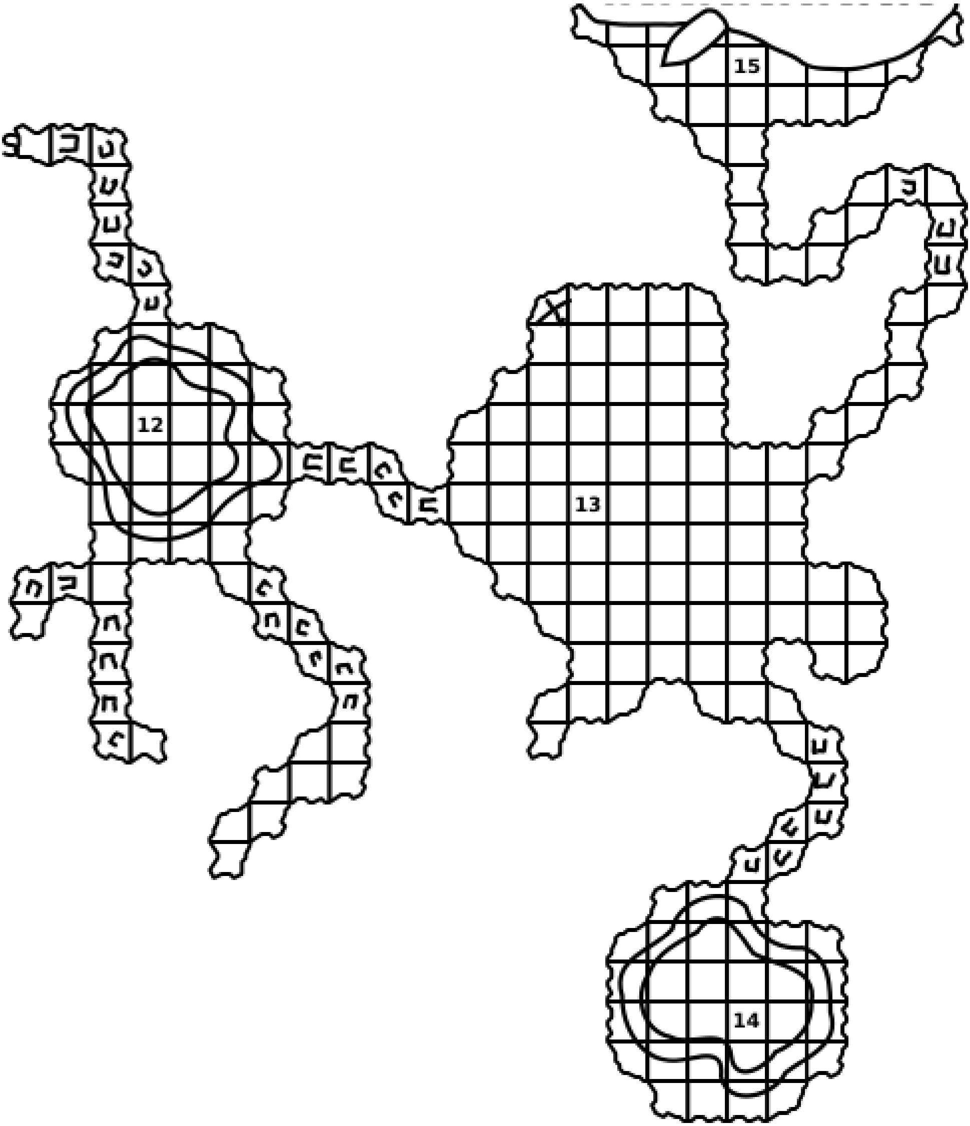
☞ Die Charaktere enden erneut als Gefangene der Piraten. Nun gibt es keine Gnade mehr. Sie werden über die Planke geschickt: in die Arme des Kraken …

oder

☞ Den Charakteren gelingt es, das Schiff unter ihre Kontrolle zu bringen. Dann wird sich nach 1 - 3 Tagen auf See der Himmel unheimlich verdunkeln. Der Rumpf und die Takelage des Schiffes beginnt bedenklich zu knarren, und plötzlich schießen aus der Tiefe die riesigen Fangarme des Kraken, der das ganze Schiff mit sich in die Tiefe reißt. Doch Glück im Unglück: als die Charaktere zu sich kommen, liegen sie bei sonnigem Wetter, nur mit völlig durchnässter Kleidung am weißen Sandstrand einer unbekannten Insel …

— *lkh*

Die Höhlen



Save the Date!

Check out dates for online games on `#next-games` on our Discord Server. If you haven't been there yet, here's your invite: `https://discord.gg/PqH7xaK`

Juni

14.06. - 16.06.2024: **NordCon**, Brüder Grimm Schule, Steinadlerweg 26, 22119 Hamburg `https://www.nordcon.de/`

September

20.09.2024: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

Oktober

17.10. - 20.10.2024: **Cauldron**, Schloss Hohenroda `https://cauldron.pesa-nexus.de/`

November

15.11.2024: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

Dezember

20.12.2024: **Grenzland-Kampagne**, 19:00 bis 23:00

Online-Spiele werden im Kanal `#next-games` auf dem Grenzland Discord-Server ausgeschrieben. Falls Du dort noch nie warst, folge diesem Link: `https://discord.gg/PqH7xaK`

Voraussichtliche Termine der Grenzlandkampagne für 2025: 10.01., 21.02., 21.03., 14.04. Die übliche Zeit für die Grenzlandkampange ist **dritter Freitag in jedem Monat mit "R", 19:00 bis 23:00**

Ausblick

Die nächste Ausgabe, Grenzland 4: ***Domain Games***, ist für September 2024 geplant.

Es soll um Baronie-Spiele und *War Games* gehen, und wie man Echtzeit-Kampagnen mit multiplen Spielergruppen aufbaut und organisiert. Außerdem müssen wir natürlich in diesem Jahr noch 50 Jahre D&D abfeiern.

Einsendeschluss für Grenzland 4 ist der 15. August 2024. Vorbestellungen für die gedruckte Ausgabe bitte unter Angabe der Postanschrift bis zum 31. August 2024 mitteilen. Danach wird der Druck in Auftrag gegeben.

Impressum

Beiträge in dieser Ausgabe von:

Alex Schröder (alex) — @kensanata@tabletop.social
Gottfried Neuner (kyonshi) — @kyonshi@dice.camp
Laurens Kils-Hütten (lkh) — @wandererbill@tabletop.social

Auflage: 60 Hefte. *Gr enzland* wird editiert und herausgegeben von Laurens Kils-Hütten (lkh).

Erscheinungsweise unregelmäßig. Geplant sind zwei Ausgaben im Jahr.

Außerdem ist *Gr enzland* ein Open Source Projekt. Du findest die Quelldateien unter
`https://github.com/lskh/Grenzland-Zine`

Das Grenzland als PDF ist kostenlos erhältlich auf:
`https://lkh.sdf-eu.org/grenzland`
Gedruckte Exemplare gibt es nach Vorbestellung zum Selbstkostenpreis. Bitte die Fristen auf Seite 32 beachten.

Für jeden Beitrag der abgedruckt wird (Text, Illustration, was auch immer) gibt es zwei kostenlose gedruckte Beleg-Exemplare. Außerdem gerne Tausch gegen andere Fanzines!

Du hast einen Rollenspielladen? Veröffentlichst selbst ein Fanzine? Du willst Werbung für Deinen eigenen *Open Table* machen, oder auf interessante Termine hinweisen? Inserate sind bis auf weiteres kostenlos!

Zuschriften gerne an: `grenzland@betola.de`, oder

Grenzland
c/o Laurens Kils-Hütten
Planckstr. 8
22765 Hamburg

